

**MOTIF PENDENGAR AKTIF REMAJA PONOROGO TERHADAP
PROGRAM DOMINO (Domonasi Musik Indonesia) di ROMANSA FM
PONOROGO**

(Studi deskriptif tentang motif pendengar di Radio Romansa 99,9 FM Ponorogo)

SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh Gelar Sarjana pada
FISIP UPN : “ Veteran “ Jawa Timur**



Oleh :

SRI WAHYU RINARSIH

0543010320

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2010**

**MOTIF PENDENGAR REMAJA ~~PONOROGO~~ TERHADAP PROGRAM
DOMINO (Dominasi Musik Indonesia) di ROMANSA FM PONOROGO
(Studi Deskriptif Tentang Motif Pendengar di Radio
Romansa 99,9 FM Ponorogo)**

Disusun Oleh :

SRI WAHYU RINARSIH

NPM 0543010320

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Drs. Kusnarto, M.Si

NIP. 030 176 735

Mengetahui

DEKAN

Dra. Ec. Hj. Suparwati, M.Si

NIP 195507181983022001

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME, karena berkat Rahmat serta Karunia-Nyalah skripsi ini dapat berhasil diselesaikan. Dengan judul **MOTIF PENDENGAR REMAJA PONOROGO TERHADAP PROGRAM DOMINO (Dominasi Musik Indonesia) di ROMANSA FM PONOROGO (Studi deskriptif tentang motif pendengar di Radio Romansa 99,9 FM Ponorogo)**. Skripsi ini merupakan salah satu ketentuan akademik di dalam program belajar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis merasa skripsi ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama mengenai motif mendengarkan program radio dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu penulis sehingga tersusunlah laporan ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis, antara lain :

1. DRA. Ibu Hj. Suparwati, Msi selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Juwito S.Sos, Msi selaku Ketua Program studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur.

3. Bapak Drs.Kusnarto, Msi sebagai Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.
4. Kepada seluruh dosen Ilmu Komunikasi UPN “VETERAN” Jawa Timur, terima kasih sebanyak-banyaknya atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan curahan kasih sayang, semangat, dorongan, nasehat kepada penulis.
6. Parasitisme Chimi boRRe, yuDha, akang Dedy, om jadiTh, Bagus, Erik, Rhandy Luph U Luph U PrEn...^^
7. Teman-teman kostQ.....Chimi, Lilise, Kiki, Didin, Mbak Ita, Bonsai luv u gays kalian ada di saat susah maupun senang. Buruan lulus makan pizzaaaaaaaa^^
8. SobatQ mieke, uut jo, Mega, Leni, Dewie, Luluk,Okie Ikom 05 cayoo ^^
9. Dedy kuu thanks for all LuPh U

Akhirnya penulis menyadari bahwa laporan Proposal Skripsi ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta masukan kepada seluruh mahasiswa UPN umumnya dan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi khususnya.

Surabaya, Maret 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN MENGIKUTI SEMINAR SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAKSI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.4. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Landasan Teori	13
2.1.1. Komunikasi Sebagai Proses Sosial	13
2.1.2. Komunikasi Massa Pada Media Radio	14
2.1.3. Radio Siaran	19
2.1.4. Program Acara Domino di 99,9 Radio Romansa FM ...	22
2.1.5. Pendengar Sebagai Khalayak Media	23
2.1.6. Teori Kebutuhan Terhadap Media Massa	25
2.1.7. Remaja	26
2.1.8. Motif	31

2.2	Model Uses And Gratification	35
2.3.	Kerangka Berfikir	41
BAB III	METODE PENELITIAN	43
3.1.	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel	32
3.1.1.	Motif	43
3.1.2.	Konten Program Acara Domino	43
3.1.3.	Pengukuran Variabel	44
3.2.	Populasi, dan Sampel	47
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.	Metode Analisis Data	48
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian	50
4.1.1.	Gambaran Umum Instansi	50
4.1.2.	Data Radio 99,9 Romansa FM Ponorogo	51
4.2.	Penyajian Data dan Analisis Data	52
4.2.1.	Identitas Responden	52
4.2.2.	Responden Dalam Mendengarkan Domino Di Romansa FM Ponorogo	54
4.2.3.	Motif Responden Terhadap Program Acara domino di 99,9 Radio Romansa FM Ponorogo	56
4.2.3.1.	Motif Kognitif	57
4.2.3.2	Motif Identitas Personal	65
4.2.3.3.	Motif Diversi	72
4.3.	Motif Secara Keseluruhan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Responden Jenis Kelamin.....	53
Tabel 2. Responden Berdasarkan Berdasarkan Usia	53
Tabel 3. Responden Berdasarkan Pendidikan	53
Tabel 4. Frekuensi Responden Brapa Lama Mendengarkan Domino	54
Tabel 5. Frekuensi Responden Mendengarkan Domino Dalam Satu Minggu di 99,9 Radio RomansaFM Ponorogo	55
Tabel 6. Responden Bardasarkan Apa Yang Disukai Dari Program Domino di 99,9 Radio Romansa FM Ponorogo	56
Tabel 7. Ingin Mendapatkan Dan Mengetahui Informasi Tentang Jenis Gadgets Terbaru	57
Tabel 8. Ingin Mengetahui Informasi Tentang Fitur-Fitur Yang Ada di Stiap Gadgets	58
Tabel 9. Ingin Mengetahui Informasi Tentang Tempat Pembelian Gatgets Dengan Harga Yang Lebih Murah.....	60
Tabel 10. Ingin Memperoleh Informasi Mengenai Dunia Elaktronik Atau Gadgets	61
Tabel 11. Ingin Memperoleh Informasi Tentang Tempat-Tempat Hang Out Yang Paling Digemari Khususnya Remaja Ponorogo.....	62
Tabel 12. Tabel Kognitif Secara Umum	64
Tabel 13. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dalam Pergaulan	65
Tabel 14. Tidak Ketinggalan Pergaulan	66
Tabel 15. Meningkatkan Tentang Informasi Mengenai Gadgets	68
Tabel 16. Meningkatkan Pemahaman Diri Sendiri Tentang Informasi Mengenai Tempat-Tempat Hang Out	69

Tabel 17. Melakukan Intriaksi Diri.....	70
Tabel 18. Motif Identitas Personal Secara Umum.....	71
Tabel 19. Mengisi Waktu Luang Sambil Beraktivitas Atau Sebagai Teman Dalam Menjalankan Aktivitas.....	73
Tabel 20. Merasa Lebih Santai Dengan Mendengarkan Lagu-Lagu Yang Dapat Memperbaiki Mood	74
Tabel 21. Memenuhi Keinginan Untuk Mendengarkan Lagu-Lagu Favorit Melalui Program Domino.....	75
Tabel 22. Menghilangkan Stress Karena Rutinitas Yang Padat	76
Tabel 23. Melepaskan Permasalahan Yang Sedang Dihadapi	77
Tabel 24. Tabel Motif Diversi Secara Umum	78
Tabel 25. Motif Secara Keseluruhan	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Pernyataan (Angket)	85
Lampiran 2. Hasil Jawaban Responden Motif Kognitif	90
Lampiran 3. Hasil Jawaban Responden Motif Identitas Personal	91
Lampiran 4. Hasil Jawaban Responden Motif Diversi (Hiburan)	92

ABSTRAKSI

SRI WAHYU RINARSIH. MOTIF PENDENGAR REMAJA PONOROGO TERHADAP PROGRAM DOMINO (Dominasi Musik Indonesia) di ROMANSA FM PONOROGO (Studi Deskriptif tentang Motif Pendengar di Radio Romansa 99,9 FM Ponorogo)

Domino merupakan sebuah program siaran yang ada di romansa FM Ponorogo. Acara ini tergolong acara hiburan bagi pendengar dengan diberikan suatu variasi dimana pendengar dapat mengirimkan pesan atau memilih langsung lagu yang ingin diputarkan. Program Domino ini berisi tentang hiburan dan juga informasi, sehingga domino menjadi salah satu program yang paling digemari di Radio Romansa 99,9 FM.

Berkaitan dengan motif yang mendorong seseorang atau orang banyak untuk berbuat sesuatu sesuai dengan keinginan, karena kebutuhan dan kekurangan orang berbeda satu sama lainnya dari waktu ke waktu. Demikian pula motif seseorang terhadap pengaruh yang dihadapinya, motif sangat berguna bagi tindakan atau perbuatan seseorang, seperti motif kognitif, identitas personal, serta motif diversifikasi (hiburan).

Sesuai pendekatan *Uses And Gratification* bahwa model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media pada diri orang, tetapi lebih tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Anggota khalayak dianggap secara aktif dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dari sini timbul *Uses And Gratification*, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan.

Objek dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12-20 tahun tepatnya remaja yang ada di Ponorogo. Dipilihnya remaja sebagai objek dari penelitian ini dikarenakan pendengar di acara *domino* ini lebih banyak didominasi oleh para remaja. Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Total sampling* yaitu keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian.

Motif kognitif lebih cenderung mengarah kepada keinginan remaja untuk mencari informasi yang *up to date*. Motif identitas personal, remaja diharapkan dapat mengeksplorasi semua potensi, kemampuan, citra diri, kepercayaan diri dan nilai-nilai positif yang dimilikinya. Serta motif diversifikasi yaitu kebutuhan mahasiswa akan acara yang sifatnya menghibur.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh sebagai berikut; untuk motif kognitif, remaja dapat memperoleh informasi dan pengetahuan setelah mendengarkan program domino; sedangkan motif identitas personal, remaja dapat memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan dan situasi. Untuk motif diversifikasi, kebutuhan akan hiburan dapat terpenuhi setelah mendengarkan program domino yang ada di radio Romansa FM Ponorogo.

Dari data yang dianalisis menyimpulkan bahwa motif remaja Ponorogo dalam mendengarkan program domino adalah tinggi, namun dari ketiga motif tersebut yaitu motif kognitif, motif identitas personal, dan motif diversifikasi, motif diversifikasi yang paling tinggi. Dapat diketahui remaja Ponorogo selalu antusias dan menunggu dikarenakan kebutuhan mereka akan informasi, berinteraksi dengan orang lain, dan hiburan dapat terpenuhi setelah mendengarkan program *domino* di 99,9 radio Romansa FM Ponorogo.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Begitu cepatnya perkembangan teknologi komunikasi menyebabkan masyarakat memiliki kemudahan mengakses informasi yang di inginkan tanpa batasan ruang dan waktu. Orang Indonesia dapat dengan mudah mengetahui kejadian atau peristiwa di negara lain. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi komunikasi adalah keberadaan media massa. Media massa telah menjadi sumber informasi bukan saja bagi individu atau memperoleh gambaran dan citra realitas sosial tetapi juga bagi masyarakat dan kelompok secara kolektif.

Media massa merupakan suatu bentuk jasa dibidang komunikasi. Kehadiran media terutama media massa sebagai hasil kemajuan ilmu dan teknologi, telah memberikan pengaruh alam proses operasional komunikasi. Media masaa juga telah meningkatkan intensitas, kecepatan dan jangkauan komunikasi dengan pengaruh sosial yang cukup besar.

Perkembangan pelayanan atau jasa dari media massa dapat digambarkan misalnya pada lingkup media massa, dengan adanya sistem cetak jarak jauh yang dapat memberikan service yang lebih baik kepada para pembacanya, mereka dapat membaca berita di surat kabar lebih pagi lagi dibandingkan dengan sistem percetakan yang terpusat karena akan membutuhkan waktu lagi untuk mengirimkan surat kabar dari pusat ke daerah. Selain pada media cetak

perkembangan sistem pelayanan yang sangat pesat juga terjadi pada media elektronik dan salah satunya adalah media radio.

Radio adalah salah satu bentuk media elektronik yang mempunyai sifat-sifat khas yang dapat dijadikan sebagai kekuatan yang dimilikinya dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat. Radio pada hakekatnya adalah merupakan alat komunikasi massa dalam arti saluran pernyataan manusia yang umum atau terbuka dalam menyalurkan lambang-lambang yang berbunyi berupa program-program yang teratur, yang isinya aktual dan meliputi segala segi perwujudan kehidupan masyarakat. Radio merupakan media auditif (hanya bisa didengar), tetapi murah, merakyat dan bisa dibawa atau didengarkan di mana-mana. Radio juga berfungsi sebagai media ekspresi, komunikasi, informasi, pendidikan dan hiburan, radio memiliki kekuatan terbesar sebagai media imajinasi, sebab sebagai media yang buta, radio menstimulasi begitu banyak suara dan berupaya memvisualisasikan suara penyiar ataupun informasi faktual melalui telinga pendengarnya (Masduki, 2001 :9)

Begitu kuatnya pengaruh yang dibawa oleh media radio siaran. Sehingga media ini mendapatkan pengakuan sebagai “ kekuatan kelima “ atau *the fifth estate* karena mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan media yang lain (Effendi, 1992 : 106). Dalam mendapatkan julukan *fift estate*, radio sekarang didukung sepenuhnya oleh tiga faktor yaitu : radio siaran bersifat langsung, radio siaran tidak mengenal jarak dan rintangan dan radio siaran memiliki daya tarik.

Kelebihan-kelebihan tersebutlah yang membedakan bentuk layanan atau jasa yang diberikan stasiun penyiaran radio kepada pendengarnya. Berbeda dengan televisi, radio berkembang menjadi suatu media yang memusatkan perhatian pada kelompok pendengar tertentu. Kelompok-kelompok inilah yang disebut sebagai target pendengar. Maka bentuk pelayanan dari media radio disesuaikan dengan target pendengar yang dituju. Selain itu format program yang disiarkan juga diatur kedalam suatu susunan yang menarik untuk mempertahankan segmen pendengar yang telah ditetapkan oleh stasiun penyiaran radio.

Pendengar (audience) adalah sasaran komunikasi massa melalui radio siaran. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila pendengarnya terpicat perhatiannya. Keefektifan media penyiaran radio tergantung kepada seberapa pendengar yang menikmati dan mendengarkan program-program radio.

Pendengar merupakan orang-orang yang loyal dan sangat bersahabat, dibanyak kasus, para pendengar ini memiliki rasa kekeluargaan yang sangat kuat terhadap stasiun radio yang mereka dengarkan. Pendengar yang benar-benar loyal terhadap sebuah stasiun penyiaran radio akan cenderung melakukan pilihan sesuai dengan kebutuhan, keinginan, serta selera mereka masing-masing.

Sebuah stasiun penyiaran radio memiliki banyak pendengar, dan mereka memiliki sifat yang berbeda-beda. Tetapi jika sebuah stasiun radio ini tidak memuaskan pendengarnya, para pendengar akan segera mematikan gelombang tersebut. Mereka akan segera pindah ke gelombang stasiun penyiaran radio yang lainnya. Tidak ada sistem penyiaran radio yang dapat bertahan tanpa pendengar.

Romansa FM merupakan suatu perusahaan jasa dibidang komunikasi khususnya sebagai stasiun penyiaran radio. Romansa radio adalah radio swasta di Ponorogo yang mulai mengudara pada 13 Februari 2003 pada *channel* 99,9 FM. Romansa radio memiliki motto “ *proud and young channel* “.Radio Romansa menentukan segmentasi khalayak pendengarnya yaitu teens & young adult yang berusia 12-20 tahun. Untuk memenuhi kebutuhan para pendengar pada usia ini maka radio Romansa FM memprogram acara siarannya mulai dari isi informasi sampai lagu-lagu yang diputar lebih disesuaikan dengan selera khalayak yang dituju.

Romansa FM juga memiliki waktu siaran hingga 20 jam, dimulai pukul 05.00 pagi dan berakhir pukul 01.00 dini hari. Program yang diputar di Romansa FM cukup beragam, salah satunya adalah program yang menjadi idola para remaja di Ponorogo yaitu Domino (Dominasi Musik Indonesia) yang diputar setiap hari senin s.d sabtu pukul 14.00 – 16.00.

Pada penelitian kali ini, peneliti tertarik untuk mengetahui motif pendengar khususnya dalam mendengarkan acara *Domino*. Mengingat peneliti pernah melaksanakan magang di Radio Romansa FM sebagai penyiar sehingga secara tidak langsung peneliti sedikit banyak mengetahui tentang dunia radio.

Berdasarkan pra penelitian dipilihnya radio Romansa FM sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasarkan market share dari 11 radio yang ada di Ponorogo, share untuk radio Romansa FM adalah 0,7 % lebih tinggi di bandingkan dengan radio Goong, Avida, dan Matrixs yang memiliki program

yang sama seperti program Domino yang ada di radio Romansa. Hal ini disebabkan oleh jumlah pendengar atau khalayak yang mendengarkan. Di radio romansa pendengar mencapai 25 – 35 orang (29,26%), di radio goong FM sebesar 25 – 30 (28,56%), di radio Avida sebesar 25 – 30 (28,56%), dan radio Matrix sebesar 25 – 30 (28,56%) pendengar (sumber dari radio Romansa, Goong, Avida dan Matrix Ponorogo)

Banyak sekali program siaran di Radio Romansa FM di antaranya acara Ku – pi(kukuruyuk pagi), Galery pagi, Domino, Cucian kering, Rock United, E – jazz, Star track, Planet lucu, PD, Trackin, Nite Rhythm, D’amor, Jomlo room, Ladies nite, Sunrice, Rumah indie, Distro, Top level, Sunday english, Freak 47, dan Sexologi.

Tetapi disini peneliti fokus dan tertarik pada program acara *Domino* karena program ini adalah sebuah program unggulan dari Romansa FM.

Selain itu program domino merupakan acara yang paling di gemari oleh pendengar radio Romansa yaitu sebesar 29,26% sekitar 30 pendengar, ini lebih tinggi di bandingkan dengan program lain yang ada di radio Roamansa FM diantaranya Ku – pi(kukuruyuk pagi), Trackin, Ladiest nite, nite rhythm, distro, Sunday English sebesar (21,45%) sekitar 22 pendengar, Galery pagi, Rumah indie, Freak 47 sebesar (19,506%) sekitar 20 pendengar, Cucian kering, Top level, Jomblo room sebesar (24,38%) sekitar 25 pendengar, Rock United, Sunrise, PD sebesar (14,63%) sekitar 15 pendengar , E – jazz, Star track, Planet lucu, Sexologi sebesar (26,334%) sekitar 27 pendengar. (Sumber radio Romansa)

Sistem pembagian lagu di Romansa FM ini yaitu menyediakan lagu-lagu yang digemari oleh masyarakat sekitar. Kebanyakan masyarakat Ponorogo menyukai lagu-lagu dalam negeri maupun lagu-lagu manca negara. Pembagian lagu dalam negeri maupun manca negara sama besar yaitu 50 % indonesian hits (lagu yang diputarkan di domino adalah lagu-lagu pop) dan 50 % lagu-lagu internasional hits (lagu inggris dari berbagai aliran musik seperti jazz, rock, pop, metal dll). Dalam penyajian lagu di program Domino, lagu-lagu yang diputarkan merupakan lagu-lagu baru yang sekarang menjadi kegemaran khususnya remaja Ponorogo yang mendengarkan program Domino. Sehingga banyak dari pendengar domino yang menyukainya. Dalam acara domino juga menyajikan informasi seputar tempat-tempat hangout yang enak dan juga informasi tentang kemajuan gadget (alat-alat elektronik seperti laptop, hp, ipod dll), sehingga pendengar Radio Romansa tidak hanya menikmati lagu-lagu yang diputarkan, namun juga bisa menambah wawasan.

Sebagai kota kabupaten kebutuhan akan *gadgets* dan tempat-tempat hangout juga diperlukan di Ponorogo. Meskipun Ponorogo adalah kota kecil, akan tetapi masyarakatnya terutama remaja Ponorogo sudah berpikiran modern. Mereka sudah mengenal berbagai macam *gadgets* seperti hp, laptop, ipod dll. Mereka juga suka bersosialisasi dengan teman, keluarga, rekan kerja dll. Kebutuhan audience atau pendengar yang haus akan informasi tentang Gadgets dan juga tempat-tempat hang out juga mereka butuhkan saat ini. Radio Romansa memiliki sebuah program yang cocok dengan apa yang dibutuhkan masyarakat Ponorogo. Sebuah acara yang memberikan informasi akan gadgets dan juga

tempat hang out yang ada di Ponorogo. Dalam memberikan informasi, program Domino (Dominasi Musik Indonesia) memberikan informasi yang lebih detail dibandingkan dengan program acara yang ada di radio lain seperti radio Goong FM, Avida Fm, dan Radio Matrix FM yang memiliki segmen yang sama dengan program acara domino. Selain informasinya yang detail, cara penyampaian informasi yang disampaikan oleh penyiar sangat berpengaruh pada program acara. Acara domino di kemas *seapik* dan sejelas mungkin sehingga pendengar tertarik untuk mendengarkan program domino.

Seperti informasi akan gadgets, program domino memberikan informasi yang selengkap-lengkapny tentang perkembangan gadgets, seperti fitur-fitur apa saja yang ada di setiap gadgets, jenis-jenis terbaru, sampai tempat-tempat yang murah untuk membeli gadgets. Selain informasi gadgets ada juga informasi tentang tempat hang out yang ada di Ponorogo. Sesuai dengan karakteristik masyarakat Ponorogo yang suka akan hal-hal yang simpel tapi murah, maka banyak tempat tongrongan yang menjamur di Ponorogo. Salah satu tempat favorit masyarakat Ponorogo buat bersantai adalah di jalan Pramuka, di sana banyak tempat-tempat yang nyaman, sejuk dan tentunya murah buat hang out.

Melalui program domino ini, dapat diketahui bahwa minat pendengar yang ikut aktif secara langsung (live) yaitu dengan cara menelfon langsung ke stasiun radio atau dengan mengirimkam sms (*Short Message Service*). Salah satu yang paling digemari pendengar radio Romansa Ponorogo pada program Domino adalah informasi mengenai *gadgets* terbaru, dimana mereka bisa mengetahui alat-alat elektronik yang terbaru misalnya HP, labtop, ipod dll. Mereka bisa

mendapatkan informasi tentang fitur-fitur apa saja yang ada di setiap gadget, di mana saja mereka bisa membeli gadget dengan harga lebih murah dll. Dengan waktu siaran 6 kali setiap minggu, sehingga program ini selalu dinantikan oleh para pendengarnya.

Namun individu memiliki motif atau tujuan tersendiri yang mendasar ketika memilih atau memutuskan untuk mendengarkan acara Domino (Dominasi Musik Indonesia) di radio Romansa FM Ponorogo. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti motif individu dalam mendengarkan Domino di radio Romansa FM Ponorogo. Sesuai pada penelitian ini yang menggunakan *uses and gratification*, di mana intinya khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif – motif tertentu (Subiakto, 2000 : 3)

Sebagai asumsi dasar teori *uses and gratification* ini, dirumuskan oleh Katz, Blumler, dan Geruvitch tahun 1974 (dalam Rakhmat, 2004 : 205) adalah *pertama*, Khalayak dianggap aktif, artinya sebagian penting dari penggunaan media massa yang diasumsikan mempunyai tujuan. *Kedua*, Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak. *Ketiga*, Media massa harus bersaing dengan sumber – sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi media hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media sangat tergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan. *Keempat*, Banyaknya tujuan pemilikan media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak artinya orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan

kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu. *Kelima*, penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.

Khalayak terutama remaja Ponorogo lebih tertarik mendengarkan program acara yang ada di Radio Romansa dibandingkan dengan program acara yang ada di Radio lain di Ponorogo, karena mereka sebagai individu menginginkan sebuah media massa yang menyajikan informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, dan hiburan. Karena khalayaklah yang menentukan media, bukan media yang menentukan khalayak. (teori *Uses and Gratification*). Dan radio Romansa sudah menyajikan hal itu semua di semua program yang di siarkan.

Pengertian motif secara harafiah, motif terdiri dari kata *move* yang berarti bergerak dan *active* yang berarti aktif, jadi yang dimaksud dengan motif adalah suatu pengertian yang melingkupi seluruh bergerak.

Dalam hal ini motif dapat dioperasionisasikan sebagai penggerak alasan-alasan atau dorongan dari dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu, motif timbul karena adanya kebutuhan dengan kata lain motif merupakan ciri dari kebutuhan.

Untuk memahami seseorang tidaklah cukup dengan mengamati tindak perbuatannya saja. Tetapi juga perlu melihat atau memperhatikan hal-hal yang melatarbelakanginya. Apa saja yang mendorongnya melakukan tindak perbuatan tersebut dan apa motifnya.

Motif adalah suatu pengertian yang meliputi semua penggerak alasan-alasan atau dorongan-dorongan dari dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu (Gerungan, 2002 :142)

Peneliti meneliti tentang motif remaja Ponorogo yang mendengarkan acara Domino karena adanya beberapa tujuan atau motif yang mendasari seorang individu dalam suatu hal, dalam hal ini mendengarkan domino di radio Romansa FM Ponorogo. Ini adalah beberapa motif yang mendasari seorang individu dalam mendengarkan acara Domino (Dominasi Musik Indonesia)

Motif kognitif, adalah motif yang mendasari pendengar yang membutuhkan informasi mengenai peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia. Mendapatkan pengetahuan tentang peristiwa yang terjadi dalam lingkungan sekitar mereka. Pendengar ingin memuaskan rasa ingin tahu dan mengetahui minat umum. Keinginan untuk belajar atau bisa juga untuk pendidikan diri sendiri. Dan juga bisa untuk memperoleh rasa aman melalui penambahan pengetahuan melalui program Domino

Motif diversifikasi adalah motif yang mendasari pendengar untuk melepaskan diri dari permasalahan, bersantai memperoleh kenikmatan jiwa dan estetis, penyaluran emosi, mengisi waktu.

Motif identitas personal adalah motif yang mendasari pendengar untuk menemukan penunjang nilai-nilai pribadi, menemukan model perilaku, mengidentifikasikan diri dari dalam nilai-nilai lain, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui motif pendengar *domino* di radio Romansa FM Ponorogo.

1.2 Rumusan Masalah

Didorong oleh pentingnya informasi bagi khalayak dengan segala bentuk informasi yang benar-benar memuaskan masyarakat. Serta didorong oleh perkembangan informasi khususnya radio siaran. Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalahnya bagaimana motif pendengar aktif remaja Ponorogo mendengarkan acara *Domino* di Radio Romansa 99,9 FM Ponorogo.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif pendengar radio terhadap program *domino* di radio 99,9 Radio Romansa FM Ponorogo.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama mengenai motif mendengarkan program radio dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

2. Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi pengelola radio di Indonesia mengenai acara-acara yang sesuai dan dibutuhkan masyarakat. Dan khususnya untuk 99,9 radio Romansa FM Ponorogo agar dapat membuat program siaran yang diminati.